
In magical adventure
FRAY
© 1990 MICRO CABIN
MICRO CABIN co.





In magical adventure

FRAY

CONTENTS

もくじ





STORY

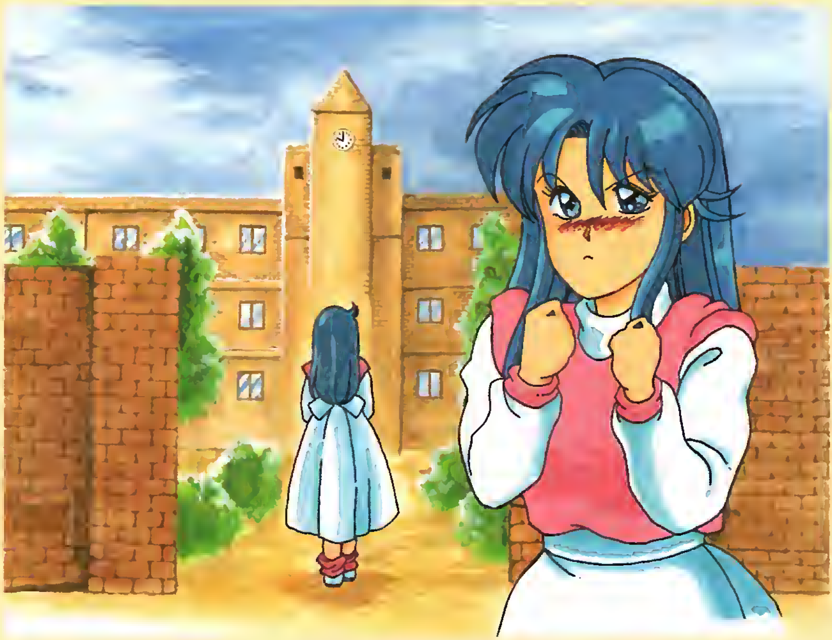
エピソード(Xak Iより)〜

それは聖暦753年のある日のことでした。
森の泉に水を汲みに出かけた私は、泉のほとりでモンスターに襲われ、大ケガをしてしまったのです。
その時やってきたのが、ラトク・カートその人でした。
彼はあたりにいたモンスターを蹴散らすと、私に声をかけてくれました。
「君、もう大丈夫だよ。あぁ、こんなにケガをして。よし、背中に乗りなさい。」
それから、病院までの間は夢の中にいる様でした。でも、私を病院に預けると彼は風のように去って行ったのです。
「使命があるんだ。」と言って。
それからの活躍はみなさんがご存じの通りです。王家の聖域に向かった彼は、幾多の試練を乗り越えて、妖魔バドゥーを倒しました。
そして、あの日から彼は私の心の一部に、いいえ、すべてになったのです。





インターミッション(フレイの決心)〜



そう、あの日はラトクが帰って来てから数日が過ぎていました。
「ラトクのために何かをしたい。」という思いでいっぱいになった私は、エンドラさんの所へ相談に行ったのです。エンドラさんは、私が魔法使いとしての才能に恵まれていることを教えてくれました。そして、魔導都市ミルセイアの魔法学校(マジック・アカデミー)への入学を薦めてくれたのです。これはつらい選択でした。なぜなら、ラトクのために入学するということは、同時にラトクと離れなければならないということでしたから。
でも、私は決めました。"前向きに進め"と父に教えられてきたのですから…。
それから、ひと月の後、私は魔法学校に向けて旅立ったのです。



STORY

インターミッション(修業の日々)〜

学校では、たくさんの友達もできて楽しく過ごしました。
ただ、ラトクと会えないのがさみしくもありましたけど。
毎日の授業も楽しく、先生方も良い人ばかりでした。中でも若手No.1のミル魔導士の話には、ことかきません。例えば、テレポートの魔法を教えている時のことです。
ミルは（ミルは、先生と呼ばれるのがはずかしいそうなので、みんなミルって呼んでいます。)「じゃあ、今からあの建物の上にテレポートしますから。」と言ってテレポートしたのに、現われたのは隣の建物だったんです。「ごめんなさい。イメージしそこねたみたいですね。」と、まあこんな調子です。でも、魔力はダントツにあるんですよ。
そして、３年の月日が流れていきました。





STORY

プロローグ（フレイの旅立ち）〜



魔法学校を卒業し、フェアレスの町へ帰り着いた私を待っていたもの、それは一通の手紙でした。
私を残して旅に出たラトク・カート。
その事実を知ってショックを受けたのは言うまでもありません。でも、そんな私をエンドラさんとエリスが励ましてくれました。
エリス「フレイ、ラトクを追いなさい。あなたはラトクに会いたいんでしょ。」
エンドラ「あなたの力を信じなさい。どんなこともできるはずです。」
２人の励ましを受けて、私は心を決めました。私はラトクに会いたい、そのための力もある。だから、追いかけて共に旅をするんだ。そう心に決めると、急に体が軽くなりました。
そして、私は旅立ったのです、冒険の旅へと。





Instruction

インストラクション

ゲームを始める前に ●ディスク構成

デモ・ディスク0	オープニング・ディスク（起動ディスク） 一番最初からゲームを始めるときに使用します。
デモ・ディスク1	エンディング・ディスク（データ・ディスク） ゲーム中の指示があった時、入れ替えて下さい。
デモ・ディスク2 （MSX turboR）	デモデータ・ディスク （データ・ディスク） このディスクはMSX turbo Rのみ付属しています。
ゲーム・ディスク0	（起動ディスク） ゲームの前半が入っています。ゲームをロードする時は、このディスクから起動して下さい。
ゲーム・ディスク1	（起動ディスク/セーブ・ディスク） ゲームの後半が入っています。後半のゲームをロードする時は、このディスクから起動して下さい。このディスクは、セーブ・ディスクを兼用しています。
ユーザ・ディスク	（セーブ・ディスク） このディスクは付属していません。（ゲーム・ディスク１にセーブできるため）生ディスクをフォーマットしてご使用下さい。

（起動ディスク）

このディスクを入れて電源をONにするか、リセットして下さい。プログラムが起動されます。

（データ・ディスク）

データのみのディスクです。起動することはできません。

セーブ/ロードについて

このゲームは、SRAM、ディスクのセーブに対応しています。
その上、ディスクはゲーム・ディスク１とユーザ・ディスクの両対応となっています。操作上はゲーム・ディスク１をお勧めしますが、「どうもマスタ・ディスクに書き込むというのは…?」という方のためにユーザ・ディスクも使用できるようになっています。また、XakⅠのユーザ・ディスクをお持ちの方はフォーマットせず、そのまま使用できます。書き込み先が違うためデータを破壊することもありません。
ユーザ・ディスクの作成は、BASICを立ち上げてフォーマットします。生ディスクをドライブに入れ、以下のコマンドを入力して下さい。

フォーマットの手順

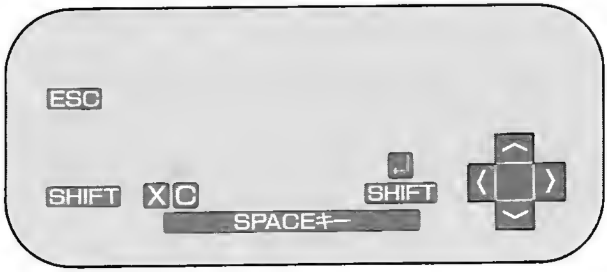
キーボードよりCALL FORMATと入力し、⏎キーを押して下さい。
この命令を入力すると、ほとんどの機種では以下の手順が必要になりますが、これに該当しない機種もあります。該当しないパソコンをお持ちの方については、パソコン本体に付属のマニュアルをご覧下さい。
Drive name(A,B) [A] を入力して下さい。
1-Single sided
2-Double sided? [2] を入力して下さい。
Strike a key when readyと出たら⏎キーを押して下さい。しばらくすると……
Format complete
OK
と出れば終了。

以上でフォーマットは終了し、ユーザ・ディスクができました。

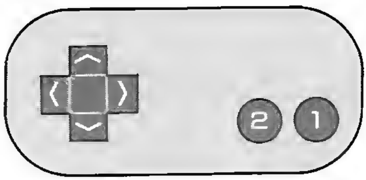
操作方法

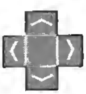
ゲームの進め方

キーボード



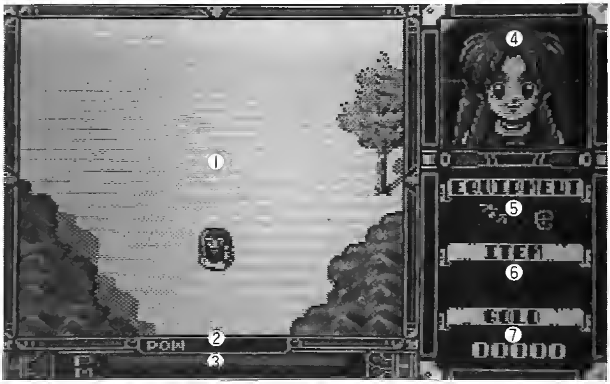
パット



	フィールド上	メニュー中
SHIFT	メニューを開きます。	×
SPACEキー	魔法を使います。	実行する。
	移動方向用	選択用
X or 1	ジャンプ	キャンセルする。
C or 2	ロッド攻撃 (押し続けるとフォースのチャージ)	実行する。
↵ or ESC	×	キャンセルする。

画面の説明

基本画面



1)フレイが活躍する表示画面です。

2)フォース・チャージメーター

●力を貯めて打ち出すフォース・ボールのパワー・ゲージです。
3つのゲージでレベル1
4つのゲージでレベル2 のフォースが発射されます。
5つのゲージでレベル3

3)バイタリティ・メーター

●気力を表すメーターです。ブルーが気力をレッドが失った気力を示しています。(なお、このゲームではメーターは初めから最大となっています。)
上側がプレイヤーで、下側がボス専用です。ザコは表示されません。

4)ステータス・ウインドウ

●今や常識?となりつつある。顔の表情によるステータス表示を行っています。バイタリティがなくなれば、表情が変わって知らせてくれます。

5)装備・ウインドウ

●ロッド/盾　現在、装備しているものを表示します。
左がロッドで右が盾となっています。

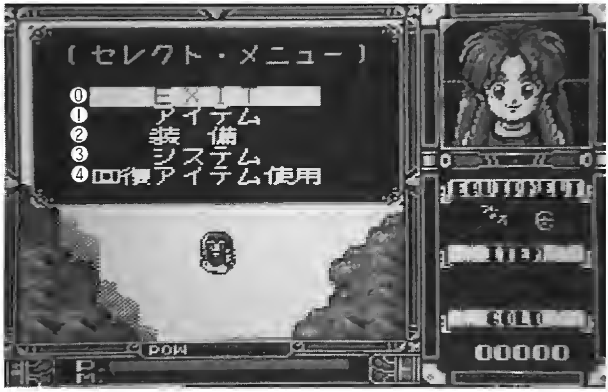
6)アイテム・ウインドウ

●回復/魔法　現在、選択しているアイテムが表示されます。
左が回復系で右が魔法アイテムとなっています。

7)お金(単位/GOLD)

●モンスターを倒すと入ってくるお金が表示されます。
このお金で宿に泊まったり、アイテムを買ったりしましょう。(なぜ、モンスターを倒すとお金が入ってくるかは聞かないで…)

セレクトメニュー



SHIFT キーで表示される処理選択用のメニューです。カーソルキーの上下で選び、トリガ2(Cキー)を押して下さい。

(0)EXIT

●メニューを抜け、元の画面に戻ります。

(1)アイテム

●アイテムメニューに移ります。回復系と魔法系の選択ができます。(詳しくはアイテム選択メニューの説明をご覧下さい。)

(2)装　備

●装備メニューに移ります。ロッドと盾の選択をします。(詳しくは装備選択メニューの説明をご覧下さい。)

(3)システム

●システム・メニューに移ります。スピード調整とBGMサウンドの切り替えができます。(詳しくはシステム・メニューの説明をご覧下さい。)

(4)回復アイテムを使う

●アイテム・メニューで選んだ回復アイテムを使用します。(ドーピングのしすぎに注意しましょう。でも、害はないけどね。)

アイテムメニュー



アイテムを選択するメニューです。
カーソルの上下でアイテムの種類を、カーソルの左右でアイテムを選んで下さい。選ばれたアイテムはポップアップして名前が表示されます。

(1)回　復

●回復アイテムです。ここで選んだアイテムはメインメニューの「回復アイテムを使う」で使用できます。また、自分のバイタリティがなくなってきた時も自動的に使用されます。

(2)魔　法

●魔法アイテムです。ここで選んだアイテムはSPACEで使用することができます。巻物(スクロール)は使用するとなくなりますが、テレポートアイテムは半永久的に使用できます。

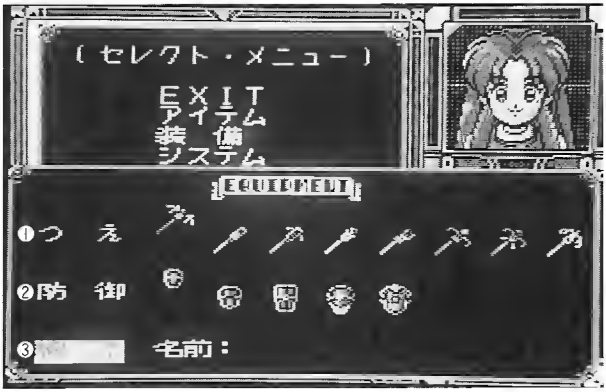
(3)その他

●イベント用アイテムで使用できません。名前を見ることのみ可能です。

(4)終　了

●ここを選んで、トリガ2(Cキー)を押せば、メインメニューに戻ります。

装備メニュー



装備を選択するメニューです。
カーソルの上下で装備の種類を、カーソルの左右で装備を選んで下さい。選ばれたアイテムはポップアップして名前が表示されます。

⑴つ え

●攻撃用の杖(ロッド)です。ここで選んだロッドは戦闘時に魔法弾を発射できます。ロッドによって発射される弾が変わりますので、状況に応じて使い分けてください。

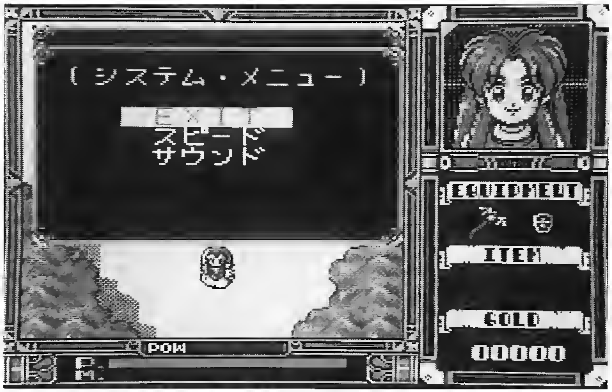
⑵盾

●防御用の盾です。選ばれた盾により防御力が変化します。なるべく高い盾を買うことをお勧めします。

⑶終 了

●ここを選んで、トリガ2(Cキー)を押せば、メインメニューに戻ります。

システムメニュー



各種設定をするメニューです。
カーソルの上下で選んで、トリガ2(Cキー)を押して下さい。

⑴スピード

●フィールド中の動くスピードを変更できます。ただし、「はやい」はMSX turbo Rでないと、あまり変わりません。

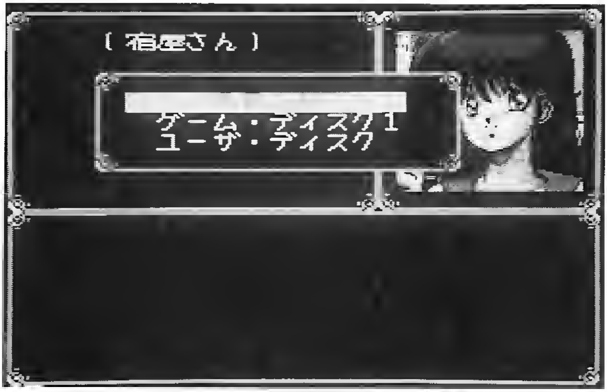
⑵サウンド

●FM音源版サウンドとPSG音源版サウンドを切り替えます。残念なことに、PSG音源版のほうがMSX2/2＋の場合、早くなってしまいます。(PSGなら3チャンネルだが、FMだと12チャンネルも音をならしているためプログラムの負担が変わるわけです。)

⑶EXIT

●このメニューを抜けます。

ロード/セーブメニュー



ロードとセーブをするメニューです。
ロードは立ち上げ時のみ表示されるもので、ゲーム中からは入ることができません。セーブは、宿に泊まるかセーブポイントでする事ができます。

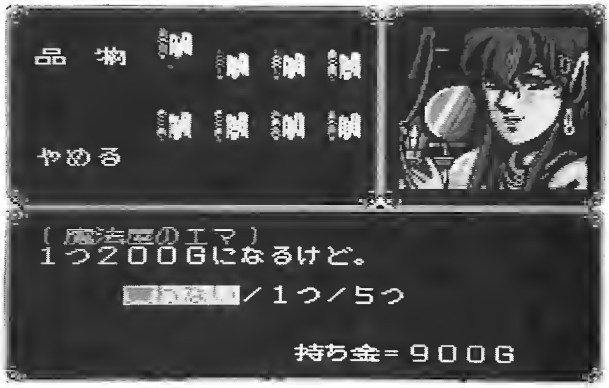
(1)ロード/セーブするメディア(媒体)を決定します。

●カーソルの上下で選んで、トリガ2(Cキー)を押して下さい。

(2)ロード/セーブする番号を選んで下さい。

●セーブされている番号には、場所の名前と金額が表示されます。セーブ番号は、なるべくなら、毎回変えて下さい。データの安全性が高くなります。

ショップメニュー



買い物メニューです。
カーソルの上下で処理を選んで下さい。このメニューはお店で買い物をする時表示されます。

⑴品　物

●カーソルの左右で品物を選んで下さい。ほしい品物を選んでトリガ2（Cキー）を押せば、品物の説明をしてくれます。その説明を聞いて、気に入ったら購入するとよいでしょう。

⑵やめる

●トリガ2（Cキー）で、このメニューを抜けます。

動かない時には

製品には万全を期していますが、万一、プログラムが動作しない時には、次のことをお確かめ下さい。

★本体やディスプレイは正しく接続されていますか？
★ディスケットは正しくセットされていますか？
★何かキーを押しながら、電源を入れていませんか？

他、ご購入されたご販売店等で、同じ機種での動作をお確かめ下さい。もし、別の機械で正しく動作するような場合は、ご使用の機械の故障などが考えられます。ご販売店にご相談下さい。

●MSX2/2+用について
ディスクが4枚セットとなっています。交換するディスクが間違っていないか、メッセージを確認して下さい。

●MSX turbo R用について
ディスクは5枚セットとなっています。交換するディスクが間違っていないかメッセージを確認して下さい。

●サウンドについて
「FRAY」はFM音源(MSX MUSIC)に対応しています。
FMパナアミューズメントカートリッジをお使いの方は、カートリッジの切り替えスイッチを“中”に合わせてご使用下さい。(一部の種類では、別の音量にしたほうがバランスの良いものもありますので、いろいろご調整なさることをおすすめします。)
なお、このゲームは音のバランスを外部スピーカで調整しておりますので、外部オーディオ機器へ接続された方が、より迫力ある音で楽しむ事ができます。ぜひ、一度お試し下さい。

サポート体制

- ディスクを読んだ後､止まってしまった
- 画面が乱れて変な文字やグラフィックが出た
- 最初からまったく動作しない

などの症状が発生した時、また前項の他の場合にも動作しない時には、誠に申し訳ございませんが、お手持ちのディスクの動作不良が考えられます。大変お手数ですが、商品には同封のユーザーサポート依頼書をご記入の上、弊社までディスクと共に郵送下さい。
至急調査の上、交換品をお送り致します。なおユーザーサポートはユーザーアンケートをご返送して頂いた方のみに有効ですので、ユーザーアンケート葉書は必ずお送りくださいますようお願い致します。

- もしもディスクを壊してしまった時は

お客様の操作ミス等でディスクを壊されてしまった場合、有償でディスクを交換いたします。料金はディスク１枚につき現金1500円（税込)を現金書留でお送り下さい。
※ディスクをお送りの際にはダンボール紙等で丁寧に包んで、必ずすべてのディスクをお送り下さい。ユーザーディスク、データディスクなどお手元で作成された関連ディスクがある場合は、それも忘れずに同封して下さい。

【送　り　先】
〒510　三重県四日市市安島2-9-12
株式会社マイクロキャビン　ユーザーサポート係

- 商品の品質に関する問い合わせは……
  月～金曜日　14:00～17:00
  TEL.0593-51-6482 ユーザーサポート係まで

※ヒントについての問い合わせはご遠慮ください。

ゲームの展開

進行の手引き

● 町(TOWN)

RPG風に話をして情報を集めたり、お店で買い物をしてパワーアップを図ったりすることができます。

・武器屋

シールドやロッドを商っています。パワーアップの重要なアイテムですね。

シールドはタワー・シールドが買い頃、これで最後まで行けるぞ！

・道具屋

ポーション等を商っています。魔法屋が兼業しているところもあります。

・魔法屋

巻物や杖を売っています。今回のゲームではスクロール(巻物)の使い方が攻略のポイントとなるでしょう。

・宿

ここでディスクにセーブすることができます。ゲームオーバー時はステージの頭に戻されますので、さほどセーブする必要はありません。(お金も残ります)

● その他

・フェアレスの町ではラトクの家は最後に行ってみましょう。
・トロッコやサーフィンは体で曲がれ！(要するにカーソルキーを使えということです)
・ボスには魔法だ！(安全に倒すならこれが一番)
・ゲーム後半にも実は店がある！でも、町はない。

※毎回セーブポイントを変えると安全。(ディスクのエラーから身を守るために、けっこう読めないディスクが発生するらしいので…)



開発スタッフより

STAFF



●ゲームデザイナー、シナリオ、プログラマー　中津泰彦の主張

ども、今回はとても肩書(のうがき)が多くなってしまった中津です。
この企画(フレイ)がXakⅡの波間(そこらへん)に浮いているのを見つけて、拾い上げて(かっぱらって)、早や1年あまり…(思いにふけっているらしい)。
やっとやっと！発売(恥さらし)を迎えたのです。(ジーンとする様に)
長かった、この1年…。(おいおい、また物思い(もうそう)にふけるなって)
で、楽(くる)しんで頂けましたでしょうか？えっ、まだ遊んで(あがいて)いない!!
そうですか、すいません……。(しゅん)
じゃあ、ゲームを始める前に(終わってからでも良いですけど)、この世界(サークだよ)における魔法(裏設定)について、ちょっとお話(書き)したいと思いますので、聞いて(見て)やって下さい(シナリオ書きのわがまま……)。
そもそも、世界(サーク界)はXakの力で満た(ちゃっぽん)されているわけですね。これは我が世界のディラック(虚無)の海のエーテル(ないってそんなもん)に相当する無限の力(イデ○ーンてか)なんです。つまり、そのままじゃ、何もないのと同じ事(しんくうのことよ)なんです。ですから、その力を取り出す技術(かっぱらうわざ)ってのが魔法(たいそーな)って事になるわけです。そんな訳(どんな?)でフレイちゃんの使う魔法(攻撃専門だけど)ってものにも、それなりの技術(テク)が必要な事になります。はい。
まず、ロッド(つえ)ですが、内部(うち)に魔法(力づくで)によって焼き込まれた魔法回路(マジカル・サーキット)が、フレイを媒体(通り道)としてXakの力を取り出し(かっぱらい)、増幅(あーだ)・交換(こーだ)して敵にぶつける強力(ぶっそう)な物なんですね〜。当然、使用者は魔法の修業(くるしい)を積んでいて、Xakの力を自在(好きなよー)に操れる必要がありますが。
それと、スクロール(巻物)は魔導士(おっさん)たちがXakの力を交換(こー)して、物理的(はかいてき)な力にしたものをスクロールの形に固めた(むりやりだよ)物だったりする訳です。これ(スクロール)を使う時は、書き込まれている開放の呪文(おまじない)を読むだけで良いんですから、簡単(らく)なものですね。

一般(ただ)の人より魔法使い(フレイ)が使うとそのパワーがまったく違ってきますけど。
でも、使うのは一瞬(まばたき)の間だけど、きっと何時間(ずいぶん)もかかって作るんでしょうね〜。まあ、そんな感じ(どんなだろーなー)でページもなく(あとがない)なってきたので、終わりにしたいと思います。
なにはともあれ、これだけは書いて(言って)おく。
この物語(ゲーム)は絶対(たぶん)に面白い。(夢枕　獏さんファンです)ちゃんちゃん！

● ゲームデザイン、グラフィックス　末永仁志の主張



フレイを買ってくださったユーザーの皆様どうもありがとうございましたーっ!!

Xak 1でのアンケートハガキに書かれた要望
「スクロールが遅いぞ」や「字が見えないぜ」や「アニメをもっと多くやれー」
など　フレイでは なるべく 多く とり入れた つもりですが
どうでしたでしょうか？「フッまだまだ甘いぜ」と思ったら また
アンケートハガキの すみにでも いいですから 書いて おくってください
おねがいしまーす!!



●グラフィックス　古屋賢三の主張

Kenzo.

初めまして！私が、turbo Rのオープニング・エンディングを担当しました。申しわけありません、末永君のファンの方….。末永キャラに似せようと努力したのですが、見ての通りです。私は、今年入社したばかりの新人です。MSXでゲームをしたのは、イー○、ス○。チ。ー、グ○○ィラ○、ぐらいであまりゲームを知らない人なのです。正直言って、MSXにはまったく興味がなかったのだ。私はX68ユーザーなのです。そんな私が、MSXのグラフィックを描くことになるなんて、考えもしなかったのです。

グラフィックで閉口したのは、1ドットの大きさです。これにはまいった！あまりなめらかなラインは引けないし、小さな絵は顔が思う通りに描けないし、色数は足りないし、苦労したのですが、そのわりにはたくさん不満もあったりするし….。（何か、今の表現おかしい気がする…）

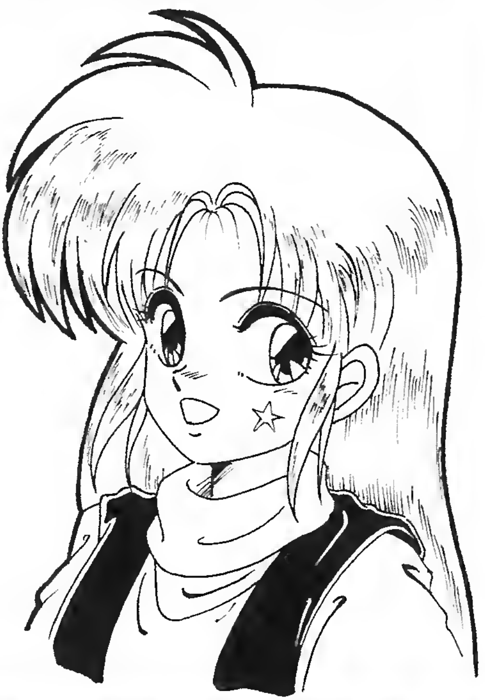
実は、私は自分で描いたキャラクターを見て、気にいったためしがないのです。描いた直後は気にいっても、一日たてば、なんでこんな絵をいいと思ったのだろうと、考え直すのが常なのです。自分が描きたいキャラクターが描けない、サイテーの奴です。だから苦情は、アンケートハガキに書いて、どしどし送って下さい。（自分で自分の首をしめてどうするんだ….。）

というところで、今後またMSXでお会いすることがあるかも知れませんが、見捨てないでやってください。（少しはましになっているかも…）それでは、さようなら….。

P.S.

ここに描いたキャラクターは、フレイとは何も関係がありません。ついでに言うと、右の絵も、あまり気にいったキャラではないのです。こんな絵は描きたくないのに、こんな絵しか描けない、あわれな僕です。
では、本当にさようなら。

また会う日まで….。
1990.10.24.



あまりきれいな字ではないので
読めなかったらすいません。

MSXユーザーの皆様初めまして!!

MSX2版「フレイ」ではメイングラフィックデザイナーの末永サンのグラフィックを基に、モンスターやキャラクターのアニメーション設定をやらせていただきました。

最初はこの「フレイ」のモンスターたちも、「XａK外伝」ということで、比較的、おとなしい奴らばかりでしたが、巨大ザコ、が出たあたりからエスカレート、ごらんの通りの個性だらけの超ひらき直りモンスターばかりになってしまいました。

私もそんなモンスターたちに応えるべく、量感や力の入れぐあいetc.を考えたアニメパターンを設定してやったつもりです。ぜひぜひ、目をコアラのよーにして、動きを見てやって下さい。

最後に一言。

よーし「フレイ」は1人百個は「買い」だぁっ!!



●プログラマー 山川富士男の主張

「20分後×未来」――20 MINUTES INTO T×E FUTURE.――
この言葉には、どういう意味があるのだろう。ネットワー×23の冒頭で画面に5秒ぐらい表示される。番組中では何の説明もされないし、内容ともまるで関係がない。いや、関係があるはず、あれはきっと原作者からのメッセージなのだ。

「20分」この時間を長いと感じるか短いと感じるかは個人差もあるだろうし、その時の状態にもよるだろう。が、20分後の未来を想像するのは、そんなに困難なことではないように思える。2時間の映画を観始めた時に、20分後に何をしているかと問われれば、「映画を観ている。」と答えるだろう。そう、その時は答えに絶対の確信を持っているかもしれない。しかし、20分という短い時間(MICKの感覚)の間に、何が起こるかなんて事は、分かる訳がないのである。「映画を観ている。」という答えは、20分後に何をしているか、という答えではなく、20分後に何をしていたいかという答えなのだ。面白くなくて観るのをやめていたり、寝ているかもしれない。火事になっているかも知れない。もう、死んでいるかもしれない。そんな馬鹿な!?と思うかもしれないが、絶対に有り得ないとは誰にも言えないのだ。結局、たった20分後の未来でさえ、どうなるのかは人間には分からないのだ。シリーズ第1話のラストで、マックスが次のように喋っている。
「ある人はこう言っている。『未来は若いオリーブのベタである。』しかし、そこにある葉は、果たして健康かしらねぇ。」
原作者は、現在の地球をドラマの中の世界に置き換え、自分の考えをマックスを通して視聴者に訴えているようである。いや、愚痴っていると言うべきか。ドラマの冒頭で20分後でさえわからないと言っているではないか。第1話では未来(現在)の何が起こるかわからない(何が起こっても不思議ではない)地球を舞台としていることを教え、極一部の上流階級といわれる人達の実情(?)を愚痴っている。(「わが社長はいつウソを言ったか?…喋った時。」マックス談)
第2話では言語の多様化と人口増加にともなう地球上での、人類飽和状態について愚痴っている。(「中国語では一つのことを言い表すのに30通りの言い方があるんだ。だから、人口が増える。女がNOと拒んでも、そうとはとらずに突き進むからさ。」マックス談)第3話では臓器移植について愚痴っている。(「自然の摂理に逆らえば、そこに悪が生まれる。うわぉわぉ。」マックス談)
上記のマックスの台詞だけでは、よくわからないかもしれないが、真面目に観たことのある人ならば、何となくわかってもらえたと思う。第4話以降は自分の目と耳で確かめて欲しい。単なるアミューズメント番組として観るのもいいが、たまには別の観点から観るのもいいものだ。

20分後の未来でさえ、どうなるか分からない世の中だ。9カ月も先のことなんか分かる筈がない。「9カ月後に爆発的に流行している。」という未来を夢見て造ったポップブレイカー。この文章を貴方が読んでいる時に結果

が分かりかけている。
「ポップブレイカーが流行するからだって？」
「うわぉ!!そんな事…ん、いや、ありうるか。」

MICK=BOLEGARD

《補足》
上記の文章は、MICKの独断と偏見に基づいて書記されました。ドラマそのもののテーマは、まるで違う可能性が高いので、ご了承下さい。
なお、これは「ポップブレイカー」と共に2次元空間に疑似3次元空間を創作した最高傑作「FRAY」のマニュアルであることを明記しておきます。

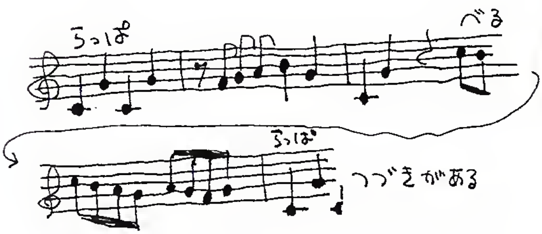
●プログラマー　青木正二郎の主張



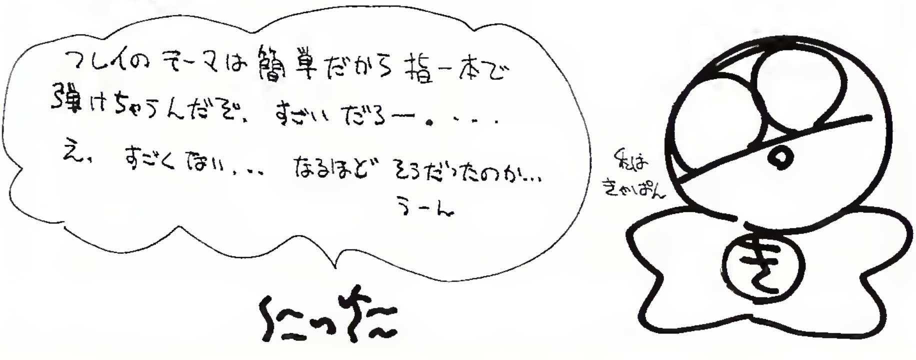
みなさん、今日は…と言うよりも、はじめまして。フレイのMSX turbo R版のスタッフの青木です。でも、入社したばかりの新参者ですので、スタッフの皆さんを泥沼に引き込む恐怖の魔物だったのかもしれないなぁ…。(否定できないのが悲しい所である。) まあ、それは置いといて、フレイはおもしろいぞ〜。
Xakと同じ世界でありながら、Xakとは違ったコミカルな敵キャラ、ストーリー展開、笑える人間観(ライバルのエリスとか)、好きだなぁ。こういう感覚が。
でも、私はフレイの全てを知っているわけではないので、きっと、もっとおもしろい所が至る所に散りばめられた作品だと思っています。さあ、きみもフレイとなってエキサイティングな旅に出発だぁっ!!

おわり。

●ミュージックコンポーズ　新田忠弘の主張







ご注意

①このプログラム及びマニュアルの内容の一部又は全部を無断で複製することは法律により禁止されています。レンタルやコピーを行なうと、著作権法により厳しく罰せられます。
当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、ご注意下さい。

---

②このプログラムは、個人用として使用するほかは、著作権法上、株式会社マイクロキャビンに無断で使用することは出来ません。

---

③この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。

---

④製品の内容には万全を期していますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなど、お気づきになられましたらご連絡下さい。

---

⑤運用した結果については④項にかかわらず、責任を負い兼ねますので、ご了承下さい。

---

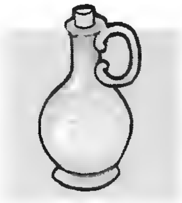
⑥お電話やお手紙でのゲームのヒントについてのお問い合わせは、お受けしておりませんのでご了承下さい。



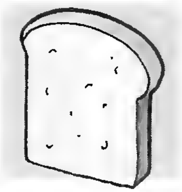
STAFF

ゲームデザイン/シナリオ/プログラミング Game Design, Scenario & Programming	中津　泰彦 YASUHIKO NAKATSU
ゲームデザイン/グラフィックス Game Design & Graphics	末永　仁志 HITOSHI SUENAGA
グラフィックス Graphics	古屋　賢三 KENZO FURUYA
	陣内　靖弘 YASUHIRO JINNAI
MSX turbo R版/プログラミング Programming	山川　富士男 FUJIO YAMAKAWA
	青木　正二郎 SEIJIRO AOKI
ミュージックコンポーズ Music Compose	新田　忠弘 TADAHIRO NITTA
アートディレクション Art Direction	谷口　恵津子 ETSUKO TANIGUCHI
イメージイラストレーション Image Illustration	ここまひ KOKOMAI
企画・制作 Production	マイクロキャビン/アローソフト MICRO CABIN/ARROW SOFT (C)1990 MICRO CABIN

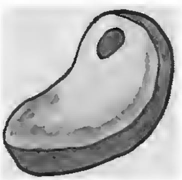
主なアイテム



●ゲミル・ポーション
ゲミルという薬草から作られた体力回復用の薬。この薬を飲めば、消耗した体力を完全に回復する事ができます。しかし、飲み過ぎは体に良くありません。



●パン
お腹がへっては戦いにも身が入りません。これで体力を回復して頑張りましょう。しかし、あまりお腹のたしにはなりません。



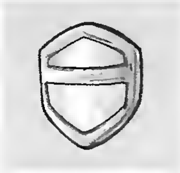
●干し肉
これもパンと同様に体力を回復する事ができます。パンよりは値段が高いのですが、その分高カロリーなので、パンよりも効果があります。



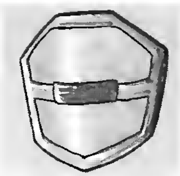
●テレポート
今まで行ったことのある場所に移動できます。何回でも使用が可能で非常に便利なものです。
（ただし、結界の内と外の間で出入りが出来ない事があります。）

主な装備

●シールド



【スモール・シールド】
小型で軽く扱いやすい盾なので、初心者には使いやすいものとなっています。これは最初からフレイが装備しています。



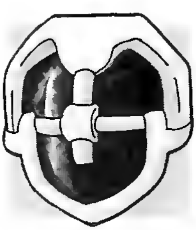
【ラウンド・シールド】
スモール・シールドより一回り大きく頑丈な盾。大きい分だけ重くなりますが、防御力は大きくなります。



【タワー・シールド】
ラウンド・シールドよりもさらに大きく重い盾。しかし、その効果はラウンド・シールドをはるかに上回る。これがあれば、まず大丈夫だが、その分値段は少し高いようです。



【シルバー・シールド】
ラウンド・シールドと比べて大きさも重さもあまり変わりません。しかし、防御力はラウンド・シールドの比ではありません。値段が非常に高いので、手に入れえるのは大変でしょう。

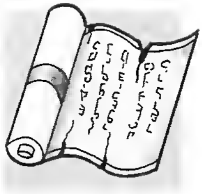


【ナイツ・シールド】
これは買うことのできる盾で一番高価なもの。防御力は言うまでもなく最高。重さはなんとスモール・シールドよりも軽い。だが、よっぽどのお金持ちでなければ、買う事はできないでしょう。

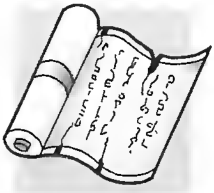
攻撃魔法

● スクロール

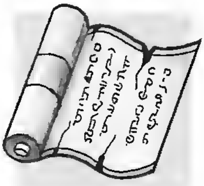
巻物による攻撃で一個につき１回しか使えません。
使用した巻物はすべての形を魔法のエネルギーに分解され消滅します。



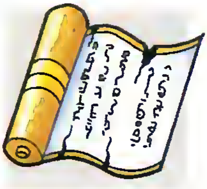
【ファイア】
フレイから走り出た火炎がモンスターを焼き滅ぼします。敵が何処にいようとも火炎はモンスター目掛けて走ります。



【サンダー】
天空から雷がモンスターを目掛けて襲いかかります。この攻撃を受けるとほとんどのモンスターは生きてはいられないでしょう。



【ファイア・ウォール】
前方を壁の様な炎が舐め尽くします。しかし、後方には何の効果もありませんので、注意が必要です。



【フレイム・ドラゴン】
火炎龍を召喚し、すべての敵を焼きつくします。モンスターは何処にいようと逃げられないでしょう。



【フレイム・バード】
フェニックスを召喚し、すべての敵を焼きつくします。



【ビック・ウェイブ】
巨大な津波で、すべての敵を流し去ります。



【ウォータ・ドラゴン】
水龍を召喚し、すべての敵にダメージを与えます。

攻撃魔法

●ロッド

この攻撃では、フォースをチャージすることで、すべてのロッドを越えたファースパワー・ショットが可能です。これはロッドに関係なく発射できます。



【マジカル・ロッド】
初めに持っているロッドで非常に弱いパワーしか使えません。弱い敵にしか効果がないでしょう。



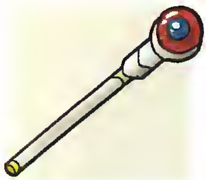
【アロー2・ロッド】
光の矢が2本前方に発射されます。矢の間隔が多少開いているので、効果的に使うには慣れが必要です。



【アロー4・ロッド】
アロー2・ロッドの強力版です。4本の光の矢が前方に発射されます。矢の数が2倍になるので広い範囲に有効です。



【ファイア1・ロッド】
火炎弾を前方に発射します。弾が比較的大きいので、割と安心して使うことができます。



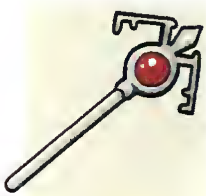
【ファイア3・ロッド】
ファイア・ロッドの強力版です。3個の火炎弾を発射して敵を蹴散らします。密度の高い攻撃が可能です。



【サイド2・ロッド】
光弾を横方向に発射します。横方向を重視したロッドです。使う時と場所を選べば、なかなかに有効です。



【サイド4・ロッド】
サイド2・ロッドの強力版です。左右の横とななめ前方に光弾を発射します。これも使う時と場所を考えれば非常に有効です。



【ローリング・ロッド】
回転した光弾が前方に発射されます。巨大な敵に有効です。しかし、使い方を誤るとあまり効果は上がらないかもしれません。

モンスターの一例



●サンドマン
通常は砂のように体を崩している。砂漠のような所であれば、表面に出ていることもあるが、普通は地中に潜んでいる。獲物を見つけると、地表に現われて襲いかかってくる。しかし、それほど強いモンスターではない。



●マンドラゴ
通常は頭は地中にあり、花だけが地上に出ている。一見、花が風になびいているように見えるが、よく見ると風がない時にも揺れている大バカ者。怪しいぞと言っているようなものである。地面から伝わる音によって獲物を見つける。空を飛べば狙われる事はない、と思う。



●ワー・フォックス
一人前に盾を持っているモンスターである。接近戦は苦手とみえてブーメランによる遠方からの攻撃に頼る傾向がある。だが、ブーメランは大きく弧を描いて飛んでくるので、離れていれば簡単にかわすことができる、人もいるだろう。

● ロックマン

見た目は岩なのだが、忙しく動き回っていて、近づくと丸くなって突っ込んでくる。なかなか痛いやつである。





● ウィザード・ベーター

城の中に生息するモンスター。常にマントをはおっていて暑苦しくないのだろうか。本体部分は黒くて見えない。実はこのモンスターは2種類のタイプがあるらしい。姿形は同じだが、マントの色で自己主張しているらしい。



● グレート・ハーピー

羽根をたたむと、普通の人間と間違えてしまいがちな美女ぞろいのモンスター。羽根を飛ばして攻撃してくる。また、足蹴りをくらわせての攻撃もあるので、以外とやっかいな相手。でも、「そんなに美人なら、一度襲われてみたい」なんてやつがたまにいたりするのである。困ったもんだ。

主な登場人物紹介



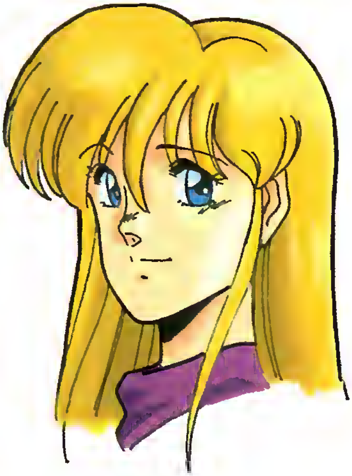
【フレイア・シェルバーン】
本ゲームの主人公。16歳、女性。
魔導都市ミルセイアで修業を積んだ魔法戦士であり、ラトク(サークの主人公)を慕い、常にラトクと共にありたいと願う夢多き少女でもある。今回は、ラトクを追う長く厳しい旅に出るのだが…？



【ラトク・カート】
ゲーム"Xak"シリーズの主人公。19歳、男性。
戦神デュエルの子孫で、この人間界を守る運命を神々より与えられているらしい。3年前のバドゥー復活の時、単身王家の聖域に乗り込みバドゥー復活を阻止した英雄であるが、常に他人のために行動する心やさしき青年でもある。今回は、父の噂を聞いた彼が、港町バヌワへ旅に出た後より始まることになる。



【ミリアム・スイート】
ヴァルアの町の元気少女。10歳、女性。
愛称はミリーである。道具屋を営むおじいさんと暮らしている。「私ってば天才／」と「私はガキじゃないわよ／」が口癖。



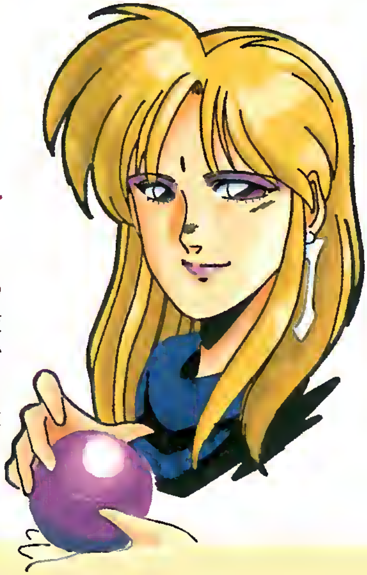
【エリス】

フェアレスの町長の孫、18歳、女性。
ラトクの幼なじみであり、フレイの恋のライバルでもある。しかし、この手の話に鈍いラトクは何も気づいていないのであった。がんばれエリス。負けるなフレイ。



【ミル・グリード】

ミルセイアの魔導士。24歳、男性。
フレイの修業時代の先生の内の一人である。魔導士は常にサークの力に接しているため、普通の人々より長寿となる。そのため、彼も見た目は18歳くらいに見えるのである。ただ、非常に力は強いのだが、肝心のところでドジをふむ、致命的な欠陥を持っている準魔導士である。



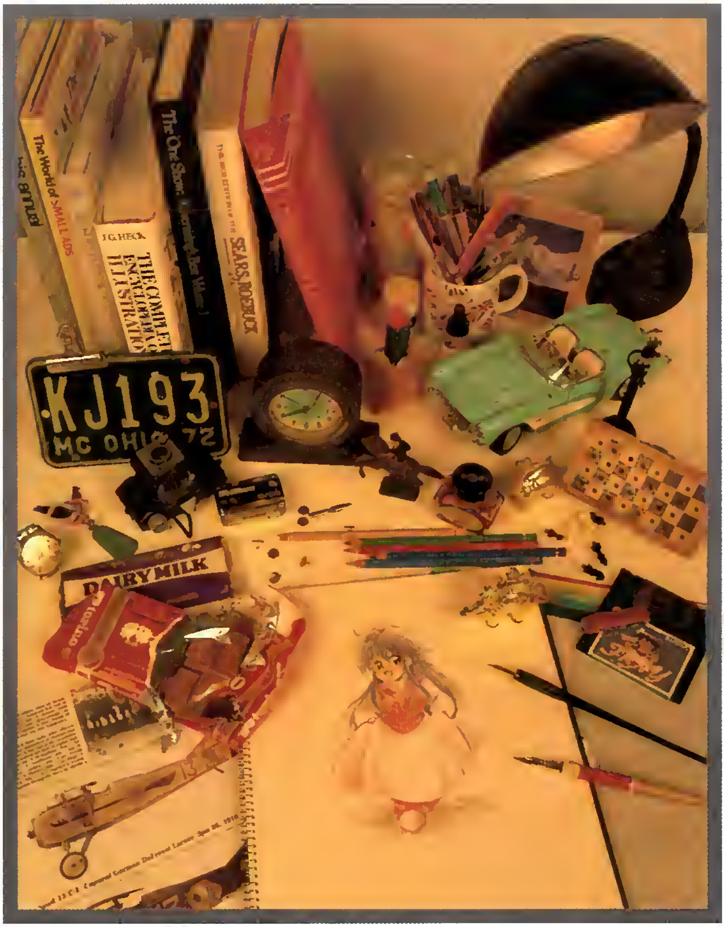
【エンドラ】

フェアレスの町の魔法使い、？歳、女性。
オッドアイの不思議な色をした瞳を持つ大人の女性である。フレイの素質を見抜き、魔導都市に入学を薦めたのも彼女であり、常に良き助言者として町の人々に知られている。しかし、出身地や年令など、多くは謎に包まれている。



In magical adventure

FRAY



マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.(0593)51-6482